

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Nuit sans Augure

Niveau du scénario : Confirmé
Tendance du scénario : Dragon
Statut moyen des PJ : 2
Elu : Possible
Etoile : Non

Crédits

Auteurs

Sylas
Flip

Mise en page

Bubu

Illustrateurs

Flip (Portraits et médaillon)
Thierry MASSON (AEPR tendances)

Relecture

Bubu
Feuille2Chene

Alors que vos aventuriers se promènent au cœur de la splendide et déroutante cité de la magie, Onyr, ils vont être les infortunés témoins du meurtre d'un citoyen Mage. Son assassin, vêtu de noir et portant un bien étrange masque s'enfuira sous la pluie battante. Rapidement pris par la milice pour les assassins du Mage, les aventuriers se retrouveront au centre d'une tourmente où ils seront utilisés malgré eux pour mettre un terme aux agissements d'un groupe de mages s'apparentant aux Sorciers Obscurs. Afin de mettre en place l'ambiance particulière qui règne à Onyr, la lecture du supplément " Les voiles de Nanya " est fortement recommandée.

* **Introduction** : (Avant 1312...)

Tout commence alors que l'un de vos aventuriers, de préférence un combattant ou un mage, reçoit une missive en provenance d'un ancien ami, ou d'un membre de sa famille qui requiert son aide pour mener à bien une mission particulière. Cet ami, ce cousin, ou frère, à vous de voir en fonction de l'historique de vos joueurs, est Mage au sein de l'Académie de magie d'Onyr. Il lui donnera rendez-vous le plus vite possible au sein de l'Académie de la cité flottante.

[Conseil au MJ : Maintenant, à vous de voir quels sont les soucis que vous souhaitez donner à vos joueurs, car selon la saison Onyr ne sera pas au même endroit. Je vous conseille tout de même de faire jouer ce scénario en automne ou en hiver où Onyr sera respectivement sur la presqu'île de Jasp dans les Marches Alyzées ou à la croisée des routes de Pomyrie. Mais pour la bonne suite du scénario il est nécessaire de les faire arriver peu avant la nuit sans augure, car tout se déroulera cette nuit là précisément.]

Arriver sur Onyr ne devrait pas poser de réels problèmes. Après avoir payé les taxes d'embarcations afin d'atteindre la ville, faites leur découvrir cet amoncellement de passerelles, ponts étroits où se massent les visiteurs, espaces donnant sur le vide et tours majestueuses et inaccessibles qu'est Onyr. Jusqu'à ce qu'ils atteignent le quartier des temples dans les niveaux supérieurs de la ville, là où se trouve la grande Académie de Magie aussi nommée "Temple de la Magie".

ACTE I : Là où tout commence ...

Rencontre incertaine

Il faisait frais ce soir là à Onyr, la cité de la magie. Bien qu'ici tout soit contrôlé par la magie, la coutume voulait qu'on laissât la nature faire son oeuvre. Tout au plus quelques sortilèges atténuaient un peu la morsure du froid ou la violence d'une averse. Le faible halo lumineux des lunes rendait l'atmosphère inquiétante, et ce n'étaient pas les quelques lumières brillant ci et là qui auraient pu calmer Kolereck d'Ar. Ce dernier était adossé contre l'épais mur d'une des nombreuses tours constituant la ville. Il pesta intérieurement contre la rigidité du système, le froid sur ses mains et ses pieds le faisant atrocement souffrir. De fin cristaux de vapeur commençaient à scintiller le long de sa magnifique barbe.

Il y avait maintenant une heure qu'il attendait ainsi, et commençait à désespérer de voir arriver Atanor Luspus. Depuis quelques semaines, ce dernier avait éveillé la curiosité du vieux mage par ses agissements mystérieux. Plusieurs fois, il l'avait vu sortir discrètement de quelques entrepôts du bas quartier. Cette présence en soi n'avait rien d'extraordinaire, de nombreux mages venant en ces lieux pour trouver des clés rares et puissantes à inclure dans leurs sorts. Ce qui dérangeait Kolereck, c'était l'attitude qu'avait Luspus. Il semblait aux aguets, toujours à jeter un oeil suspicieux derrière lui, comme s'il cherchait à dissimuler quelques affaires

louches. Cette nuit, il en aurait le coeur net, et découvrirait le fin mot de toute cette histoire...

Atanor était las de ces virées nocturnes. Depuis trop longtemps il menait ce petit trafic, et il commençait à avoir les nerfs à vif. Toujours cette sensation d'être épié, de rencontrer au détour d'une passerelle un groupe de miliciens auprès duquel il faudrait justifier les manuscrits et autres parchemins poussiéreux qu'Ambrosius Adribard lui avait chargé de débusquer et de convoier. Ce fut presque par hasard qu'il croisa le regard du vieillard. Il blêmit, mais essaya de ne montrer aucun signe de son anxiété, que seule une légère accélération de son pas aurait pu trahir. Ce n'était pas la première fois qu'il croisait Kolereck. Depuis maintenant cinq jours, où qu'il se tourne, il croisait le mage, tantôt en discussion avec un marchand, tantôt flânant sur une passerelle à quelques niveaux de lui. Jusqu'à aujourd'hui il n'avait qu'inconsciemment noté la chose, après tout de nombreux mages fréquentaient ces quartiers. Mais aujourd'hui les choses étaient différentes. L'heure de la cérémonie pour laquelle il oeuvrait depuis si longtemps était enfin arrivée et surtout il faisait vraiment froid, un froid à ne pas mettre un flux dehors. Pour lui une telle rencontre ne pouvait signifier qu'une chose. Il avait été repéré. Il faudrait qu'il contacte son maître au plus vite pour lui faire part de cette nouvelle...

Scène I : Un rendez vous manqué ...

Dès leur arrivée à l'Académie d'Onyr, les joueurs sont accueillis par un jeune apprenti mage souriant mais un peu distrait, qui après leur avoir demandé leur identité les mène dans la partie de l'Académie réservée à l'art de l'invocation. Les joueurs empruntent de vastes couloirs, donnant sur d'immenses corridors sculptés dans diverses matières élémentaires, richement décorés et parfaitement silencieux, et perdent rapidement leurs repères après avoir monté et descendu plusieurs escaliers.

[Note : Un jet de Mental+Perception diff 20 devrait leur permettre de retrouver leur chemin par la suite]

Arrivés dans les tours de l'invocation, l'apprenti leur souhaite un agréable séjour et fait demi-tour. Ils se retrouvent donc seuls dans une vaste antichambre au plafond voûté et aux riches tentures représentant la Chimère accrochées aux murs. Un simple bureau trône au centre de cette pièce qui possède en outre une demi douzaine d'arches de pierres sans portes, qui semblent aller plus avant dans l'académie. Au bout de quelques minutes, où s'ils appellent, un apprenti de l'école d'invocation arrive sur les lieux pour les saluer et leur demander le but de leur visite.

A l'évocation du nom du Mage recherché, l'apprenti semble gêné. Il s'excuse de ne pouvoir les mener à son supérieur, arguant que celui-ci n'est pas encore revenu à l'Académie, mais qu'il a fait parvenir un message à l'intention de la personne qui devait venir le voir. Ouvrant le tiroir du bureau, il en retire un petit rouleau à parchemin qu'il remet au joueur concerné.

[La courte lettre sera à adapter en fonction du lien qui unit le destinataire au mage en question]

Mon cher

Je me vois vraiment désolé de vous faire patienter à Onyr. Car si vous lisez ce parchemin sans moi, c'est que vous êtes arrivé en temps et heure à l'Académie. Pour ma part, ma dernière expédition a rencontré plus de difficultés que je ne pouvais le prévoir. J'ai donc dû modifier mes projets de manière conséquente. Etant dans l'incapacité de rallier Onyr avant que celle-ci ne se déplace, j'ai pris la décision de la rejoindre à sa prochaine localisation. J'espère que je ne vous ferai pas patienter trop longtemps. Profitez de ce temps pour visiter la ville, je suis persuadé que certains quartiers vous raviront. Je joins à cette missive un petit dédommagement.

Très cordialement,

Le jeune apprenti attend patiemment et discrètement de voir si le destinataire du parchemin sait lire, et le cas échéant, se propose de l'aider. Si le Pj ou un de ses

amis sait lire, il attendra qu'ils aient fini d'en prendre connaissance et sortira du tiroir une petite bourse de cuir qu'il remettra au destinataire du message.

Cette bourse contient 10 DB.

Puis, toujours très respectueux des convenances, l'apprenti leur propose de les faire ramener à l'entrée de l'Académie. S'ils acceptent, ils seront reconduits à la sortie suivant un tout autre itinéraire, certaines arches donnant sur des escaliers montant où descendants, sans logique particulière. Au bout de quelques minutes ils seront dehors. S'ils décident de sortir seuls, ils seront très rapidement perdus et mettront un temps fou à retrouver la sortie, après avoir été dans l'obligation de demander leur chemin à tous les étudiants ou professeurs rencontrés.

Scène II : Onyr la déroutante

En fonction de la date à laquelle les aventuriers sont arrivés sur Onyr, il se peut qu'il leur reste quelques jours à patienter avant qu'elle n'entame son voyage de la nuit sans Augure. D'ailleurs la ville entre dans un état de fébrilité palpable avant de faire son voyage. Les rumeurs vont bon train et les retardataires se dépêchent de terminer leurs emplettes avant de redescendre à terre. Les divers camelots se préparent à rentrer leurs étals...

[Conseil ambiance : C'est le moment de leur faire découvrir la ville, ses différents quartiers : Les tours de Szyl sur la périphérie, fines et élancées, les tours inférieurs où se massent les personnes qui arrivent et celles qui repartent. La Ruche où foisonnent les commerces. Le quartier des Temples dans les hauteurs de la ville, avec les temples Draconiques tous aussi déconcertants les uns que les autres. Profitez en pour leur montrer la manière dont est assurée la sécurité en ville, par la Milice d'Onyr, mais aussi par les Combattants membres de la Milice Rouge qui contrôlent certains quartiers.]

Voici quelques petites idées de scènes de vie que vous pouvez mettre en place à votre guise :

- Un personnage mage trouve une composante de sortilège assez rare pour être intéressante à acheter. Mais il n'est pas le seul sur le coup. D'après négociations sont en vue !
- Un simple différent entre deux commerçants se transforme rapidement en véritable rixe de quartier. Les charardeurs en profitent pour voler à l'étalage, les coups pleuvent et la milice d'Onyr intervient assez rapidement. Dans la cohue un de vos PJs se retrouve bousculé et tombe en arrière dans le vide. A vous de voir s'il

se raccroche à une poutrelle, ou s'il va être sauvé par un mage des vents juste avant de s'écraser au sol ?

- Une bagarre dans une taverne de Combattants s'envenime et la Milice d'Onyr (constituée essentiellement de Protecteurs) arrive en même temps que la Milice Rouge (Ordre de Combattants qui protègent certains quartiers liés à Kroryn, mais n'ont pas de réel pouvoir face à la Milice de la ville) les deux escouades vont-elles cohabiter sans s'affronter ?
- Un mage faisant un petit spectacle en ville ne contient plus sa magie et subit un contrecoup majeur. Devant lui s'ouvre un portail d'invocation d'où apparaît une créature draconique hostile (pas un dragon) : Zaâl, Vorok, Slyarth... (cf. bestiaire du LdB) Si les joueurs n'interviennent pas cela risque de tourner au carnage !

L'avant dernier jour de la saison, le temps tourne à l'orage, et explorer la ville devient vite une aventure. Les rues sont glissantes, les ponts toujours aussi étroits, et la visibilité diminuée.

Scène III : La Mort froide et humide ...



bagages le temps que l'averse se calme. Le vent vient refroidir encore plus l'atmosphère.

En réussissant un Jet de **Mental + Perception diff 15**, ils entendront un cri d'homme venant d'une ruelle étroite située entre deux tours. Celui-ci appelle au secours. Dans la cohue des badauds qui rentrent se mettre à l'abri personne ne "semble" avoir fait attention à ce cri.

=> S'ils décident d'aller voir ce qui se passe dans la ruelle, ils seront les témoins de l'assassinat d'un homme d'âge mur par une personne vêtue d'un ample manteau noir à capuche.

=> S'ils ne s'y intéressent pas, faites en sorte de les faire y aller par hasard en se mettant à l'abri par exemple.

A leur arrivée dans la ruelle, l'agresseur se retournera,

son visage camouflé derrière un masque de cuivre poli puis il lâchera un poignard et s'enfuira sous la pluie. Semblant connaître parfaitement la ville, l'assassin se déplacera aisément dans le dédale de ruelles assombries par le mauvais temps. S'ils décident d'essayer de le rattraper, une course poursuite effrénée s'engagera.

La Course poursuite

La visibilité est très réduite, le sol est glissant, l'air est froid. Les ruelles sont encombrées et l'ambiance est particulièrement malsaine.

Considérez que l'assassin a 5 NR d'avance sur ses poursuivants.

Chacun pourra effectuer un jet d'opposition de **Physique + Athlétisme** afin de gagner du terrain. Si l'assassin obtient un écart de 10 NR il réussira à semer ses poursuivants. Une réussite critique sera considérée comme une progression de 2 NR et inversement, un Echec critique en fera perdre 2.

N'hésitez pas à faire prendre de nombreux risques à l'assassin (sauter d'un pont sur un autre en contrebas, etc.) Il pourra même utiliser quelques sortilèges de rang 1 ou 2 afin de fausser compagnie à ses poursuivants. Il essaiera même de convoquer des marches élémentaires (Magie Instinctive + Sphère Difficulté 5 s'il marche ou 10 s'il court).

Maintenant deux possibilités s'offrent à vous, soit l'agresseur réussit à s'enfuir, soit il est capturé.

S'il se sent perdu, l'homme se suicidera en avalant le contenu d'une petite fiole de poison foudroyant.



Pendant ce temps, le mage agressé est en train de succomber à une mort inévitable; Effectivement, une plaie béante saigne abondamment au niveau de son côté et l'arme utilisée portait vraisemblablement du poison sur sa lame vu la couleur du liquide encore visible dessus. De plus une fine fléchette est plantée dans son cou. Il sera impossible de le soigner car il ne lui restera que quelques secondes de vie au moment où les joueurs iront à son secours. Celui-ci, le regard obnubilé, la barbe maculée de sang s'agrippera à la première personne s'approchant de lui et après avoir fait un effort surhumain pour articuler, crachera quelques mots incompréhensibles dans un râle d'agonie :

"...Par les Grands ... Dragons... la nuit sans augure.... Rituel de la bêteeete ... sinon Onyr sera détruite Pitié... empêchez cela ..."

Avant de rendre son dernier souffle de vie à Szyl, le mage glissera dans la main du PJ un médaillon tâché de sang...Celui-ci représente un dragon lové autour d'une grosse pierre précieuse rouge.



C'est à ce moment là que la milice alertée par une femme arrivera dans la ruelle et sommerá les joueurs de se rendre immédiatement après que celle-ci ne se soit mise à hurler :

"A l'assassin !"

[Note MJ : Cette femme n'est autre que le second assassin, chargé de faire le guet au coin de la rue, afin qu'aucun témoin ne vienne troubler l'exécution du mage. Elle fera tout pour faire accuser les joueurs.]

Scène IV : Cruel Dilemme

Maintenant les joueurs qui sont restés près de la victime doivent prendre une rapide décision :

- Soit ils décident de fuir (ce qui devrait leur faire perdre quelques points de tendance Dragon) bien qu'ils soient innocents. Dans ce cas là ils seront activement recherchés. (Passez directement à l'Acte II)
- Soit ils acceptent d'être arrêtés, auquel cas ils seront conduits dans le "Doigt de Brorne" le plus proche (Tour massive servant de caserne pour la milice d'Onyr) après avoir été désarmés, afin d'y être interrogés.

Scène V : Le Doigt de Brorne



Les doigts de Brorne sont des tours particulièrement massives qui détonnent avec le reste de la cité. Ils seront escortés jusqu'à une large salle circulaire éclairée par de gros braseros. Au bout de quelques dizaines de minutes passées sous bonne escorte, ils seront introduits dans une

autre pièce, vivement éclairée, et seront assis face à un grand bureau de bois massif. Devant eux, assis dans un haut fauteuil, un Capitaine Protecteur à l'air sévère, une large balafre traversant son visage, les dévisagera. Avant qu'ils ne puissent ouvrir la bouche, celui-ci

s'adressera à eux :

"Citoyens, Je suis le Capitaine Khorn Komodar, investi de l'autorité de Brorne ! Je suis en charge de la sécurité de ce quartier d'Onyr. Le crime dont vous êtes accusés est grave ! Assassiner un citoyen Mage ne peut rester impuni. Mais avant de vous déférer devant le grand tribunal d'Onyr, je souhaite entendre ce que vous avez à dire. Que ce soit clair, si j'ai la plus petite impression que vous me mentez, vous serez soumis à la "Plume de Vérité" et si cela devait être nécessaire, vous subiriez tous le "Feu de Brorne" ! Alors épargnez vous cela et dites moi la vérité. Je veux savoir pourquoi vous vous en êtes pris au Citoyen Kolereck D'Ar".

[Note Technique : La Plume de Vérité est un sort des Cités de Rang 2 (cf. page 214 LdB) et le Feu de Brorne est un sortilège de Sorcellerie de la Pierre de Rang 3 (Cf. Les Ecailles de Brorne)]

Une fois leurs témoignages écoutés, le Capitaine Komodar, tout en leur montrant le respect dû à des citoyens, leur expliquera qu'étant des étrangers, ils doivent se conformer au règlement. Il leur demandera de passer une nuit dans une cellule afin de laisser le temps à ses hommes de vérifier leurs dires. Ils seront alors escortés dans le sous-sol de la tour, jusque dans une cellule large et relativement confortable. Tout objet pouvant leur servir à se faire du mal ou bien tenter de s'enfuir leur seront retirés (composantes et clés magiques aussi)

[Conseil : Les personnes qui ont éventuellement poursuivies l'assassin n'ont peut-être pas été arrêtées par la milice. S'ils viennent essayer de prouver l'innocence de leurs amis, ils seront écoutés par le Capitaine et on leur conseillera de rester tranquillement à leur auberge en attendant que le tribunal prenne sa décision. S'ils ne sont pas arrêtés, il se peut qu'un des assassins vienne les déranger durant la nuit. A votre convenance !]

Scène VI : Un bien étrange visiteur

Dans la noirceur de la nuit d'orage, une silhouette sombre s'avance silencieusement dans les couloirs froids donnant sur les geôles ...

Alors que la nuit est très avancée, un assassin sera dépêché afin d'éliminer les témoins gênants de l'assassinat du mage Kolereck D'ar. L'ambiance est assez oppressante, l'éclairage n'est fourni que par deux torches assez faiblardes qui accentuent la taille des ombres.

[Faites effectuer un Jet de Mental + Perception à vos joueurs qui logiquement devraient dormir. S'ils le réussissent, ils se réveilleront, persuadés d'avoir entendu un bruit]

La tour est silencieuse, une ombre démesurée apparaîtra dans la pièce des cellules, le geôlier ne semble pas réagir. Quelques secondes plus tard, une silhouette de haute stature, encapuchonnée se présentera devant la cellule des personnages. Son visage masqué de cuivre laissera se refléter la lointaine torche, faisant apparaître des flammes dansantes sur ce masque terrifiant.

Sortant une sarbacane de son ample manche, elle la portera à la petite ouverture de sa bouche et commencera à viser les personnages pour les assassiner avec des fléchettes empoisonnées.

Quelle que soit la réaction des personnages, qu'ils crient ou non, personne ne semblera les entendre. Le geôlier sera toujours inerte sur sa chaise, la tête basse.

C'est au moment où ils se sentiront perdus qu'une seconde silhouette se jettera sur l'homme encapuchonné, le faisant se fracasser violemment sur les barreaux de la cellule des joueurs. A peine sonné, celui-ci se retournera et sortira un long poignard à la lame ondulée. Les deux silhouettes se dévisageront et engageront un combat à l'arme blanche montrant que chacun d'eux possède une connaissance du combat assez développée. Les échanges seront rapides et fluides. L'homme encapuchonné faisant d'amples mouvements afin de gêner la visibilité de son adversaire avec les grands pans de son manteau.

Au bout de quelques minutes interminables, où les esquives succèdent aux attaques, l'homme encapuchonné sera blessé et préférera fuir plutôt que de continuer ce combat, non sans avoir poussé un cri sifflant :

"Vous ne pourrez pas nous échapper !!!!".

La seconde personne n'essaiera pas de le poursuivre. Elle s'approchera de la cellule des joueurs, encore essoufflée, leur demandera de se taire et d'écouter :

"Sachez que vous ne serez plus en sécurité à Onyr désormais. Ils feront tout pour vous supprimer ! Maintenant croyez bien que je suis de votre côté, je sais que vous n'avez pas assassiné Kolereck d'Ar... Je sais que ce sont eux qui l'ont fait taire. J'ai appris que vous étiez présents à ce moment là, et que vous aviez été conduits jusqu'ici. C'est lorsque je l'ai vu rentrer que j'ai su que vous étiez en danger. Tous les gardes sont morts ... Essayez de vous rappeler, Kolereck vous a-t-il parlé avant de mourir ? Je veux tout savoir ! Sans cela, je ne pourrais vous aider ! Je peux vous faire sortir d'ici. A moins que vous ne souhaitiez attendre d'être éliminés dans votre cage !"

Ce mystérieux individu se présentera comme **Marrek**, un "ami" de feu Kolereck D'Ar. Il refusera néanmoins de

donner plus d'informations. Juste avant que Kolereck ne soit assassiné, celui-ci devait le rejoindre afin de lui donner de très importantes informations. Il attendra que les joueurs lui donnent tous les détails qu'il attend et leur ouvrira la porte de leur cellule.

C'est bien ce que je craignais ...

Restez à l'abri cette nuit, dès l'aube partez en quête de la vérité. Si Kolereck a raison, il ne nous reste qu'une seule journée avant que leur rituel ne soit pratiqué. Enquêtez auprès de ses amis, ne négligez aucune piste ! Vos ennemis sont des Sorciers Obscurs ! Il est de votre devoir de les éradiquer ! De mon côté j'essaierai de vous aider aussi. Je ferai tout pour retarder les recherches de la Milice. En ville, vous serez plus difficile à assassiner, fuir est votre seule chance !

Maintenant récupérez vos affaires et partez !

En cas de problème, vous pourrez toujours me laisser un message à l'Auberge du Drac d'Or dans le quartier des Temples. Sinon retrouvons nous y en fin d'après-midi pour faire le point sur nos avancées.

[Note : Si les joueurs ne lui donnent aucune information il les laissera dans leur prison. A vous de voir maintenant si vous souhaitez faire intervenir à nouveau l'assassin avant que l'aube n'arrive.]

Ils pourront récupérer leurs affaires dans une pièce voisine, ainsi que la sarbacane et le poignard de l'assassin.

La sortie de la tour se fera sans soucis, la totalité des 12 protecteurs affectés à cette tour la nuit ont été tués par une fléchette de sarbacane. Le reste de leur nuit se passera sans trop de problèmes, ils pourront retrouver éventuellement leurs amis, mais la paranoïa aidant, vos joueurs devraient avoir du mal à dormir.

[Note sur l'Intrigue : Maintenant il est temps que vous MJ, sachiez exactement de quoi il retourne. Marrek fait partie de La Confrérie Noire : un groupe de mages de l'ombre qui lutte pour préserver l'équilibre d'Onyr, afin qu'aucune sphère ne prenne le pas sur les autres. Depuis quelques mois, plusieurs enlèvements d'enfants par de mystérieux hommes portant un masque de cuivre sont venus endeuiller Onyr. Les corps de certains enfants ont été retrouvés horriblement mutilés, laissant penser qu'ils avaient été utilisés dans quelque sombre rituel magique. La milice n'a pour l'instant aucune piste. En fait un homme a commencé à avoir des soupçons. Cet homme, Kolereck D'Ar était Mage au sein de l'Académie de magie d'Onyr, sous la direction d' Ambrosius Adribard, Maître Invocateur. Il y a quelques semaines il trouva le comportement de son supérieur étrange, voir paranoïaque et commença à observer les nombreuses allées et venues des adeptes mages dont il avait l'enseignement. Un soir, il parla de ses inquiétudes à un ami, qui lui-même en parla à un Gardien ; jusqu'à ce que cela arrive aux oreilles des espions de la Confrérie Noire. Rapidement un de leurs agents (Marrek) pris contact avec Kolereck afin de

*savoir exactement de quoi il retournait (Idem pour les Gardiens qui mirent Kolereck sous surveillance). Ce que Kolereck découvrit lui valut d'être assassiné. Ambrosius Adribard est à la tête d'un groupe de jeunes mages renégats qui s'apparente aux anciens **Sorciers Obscurs** qui ont normalement été éradiqués depuis plusieurs siècles. Leur but est simple, pratiquer un antique rituel dans une pièce secrète leur permettant de récupérer un fragment majeur de la **BETE**. Ambrosius pense pouvoir acquérir encore plus de puissance et de pouvoirs en se liant à ce fragment (ce qui est faux). Pour cela le rituel nécessite un sacrifice humain et une nuit sans augure. Cela fait des années qu'ils préparent ce rituel ancien, et maintenant tout semble prêt. Le médaillon qu'a volé Kolereck d'Ar dans le bureau d'Ambrosius sert de clé magique pour ouvrir un passage secret dans le bureau lui-même, permettant d'accéder à un repli de la réalité où se pratiquent leurs réunions et rituels. Depuis le semi - échec de l'assassinat de Kolereck, Ambrosius a dépêché ses deux assassins sur les traces des témoins afin de les faire taire et de récupérer le médaillon. Il ne reste donc aux joueurs qu'une journée pour tout découvrir, car tout se déroulera normalement la nuit prochaine.]*

ACTE II : En Quête de Vérité

De l'autre côté du miroir...

Deux hommes vêtus de noir et portant d'étranges masques de cuivre entrèrent dans la pièce sombre, après avoir été invités à entrer. Le premier, plus grand et fort, portait sur son épaule le corps endormi d'une jeune fille. Son bras gauche bandé et tâché de sang, vestige d'un combat récent et violent. La fillette ne devait pas avoir plus de quatorze ans et ressemblait à un ange. Son visage ne reflétait aucune crainte ; sans doute avait-elle été enlevée pendant son sommeil. Le deuxième s'adressa à l'occupant des lieux. Sa voix ne laissait aucun doute sur le fait qu'il s'agissait d'une femme.

"Maître Adribard, voici l'enfant que nous avons trouvée pour le prochain sacrifice. C'est une jeune vierge comme l'exige le rituel"

Détournant le regard de la fenêtre depuis laquelle il scrutait la ville, un homme de stature moyenne, mais exaltant une grande puissance, toisa les arrivants. Il était vêtu d'une superbe tunique colorée, que recouvrait en partie une longue cape toute aussi impressionnante.

"Vous voilà enfin. J'ai cru que jamais vous n'arriveriez à temps pour la cérémonie !"

"C'est à dire que nous avons rencontré quelques difficultés avec un groupe d'étrangers arrivés sur le lieu où nous avons réglé le cas de Kolereck d'Ar. Il a fallu s'occuper de les faire soupçonner de..."

"Assez d'excuses. Je n'ai que faire de vos discours. Amenez immédiatement cette fille auprès de Thirus, qu'il procède aux préparatifs. Dois-je vous rappeler que

tout doit être prêt demain soir ? Cela fait des années que nous préparons cette cérémonie et je ne tolérerais pas que deux sombres idiots viennent tout gâcher par leur incompétence."

Sans oser ajouter un mot, les hommes masqués regagnèrent la porte qu'ils franchirent après avoir humblement salué l'occupant des lieux.

Ce dernier esquissa un sourire carnassier, enfin son rêve de puissance allait pouvoir se réaliser. Il n'aurait bientôt plus à se cacher derrière ce masque de professeur conciliant qui lui faisait horreur...

[Conseil ambiance : Il ne reste qu'une journée à vos PJ pour découvrir le fin mot de cette histoire. Faites leur bien comprendre que le temps est compté et faites en sorte que les recherches soient aussi longues que leurs demandes précises. Onyr est une ville gigantesque, et ils risquent de devoir se séparer afin de recueillir un maximum d'informations avant la tombée de la nuit. Le temps est toujours aussi mauvais, ce qui n'arrange rien.]

- Soit vos joueurs sont activement recherchés pour le meurtre du mage, considérés comme évadés et complices du carnage du doigt de Bronne par le reste de la milice d'Onyr : dans ce cas, faites en sorte qu'ils se sentent poursuivis en permanence. Ils ne doivent pas avoir plus de quelques heures de répit dans la journée.
- Dans le cas où ils se sont enfuis avant d'être arrêtés par la milice, leurs descriptions seront criées au sein de la Ruche durant la journée, par des protecteurs ; et les patrouilles les rechercheront activement. Il en sera de même pour les agents de la Confrérie Noire. Un de leurs agents finira par les trouver en début d'après-midi et leur proposera de les aider à prouver leur innocence. Pour cela il faudra qu'ils découvrent QUI a assassiné le mage et POURQUOI. (Vous pouvez adapter le même discours que celui tenu dans les geôles de la prison)
- Dans le cas où ils viennent de s'évader de leur cellule, ils pourront immédiatement se mettre à enquêter sur les raisons de la mort du vieux mage.

Voici les quelques pistes qu'ils peuvent explorer :

- **L'assassin lui-même** : L'assassin de Kolereck D'ar était particulièrement stylé. Son manteau, son masque, ses techniques de lutte, tout semble indiquer qu'il s'agit d'un professionnel.

[c'est le moment de faire découvrir à vos joueurs les sombres quartiers d'Onyr... Ses tavernes malfamées, ses voleurs et ses guildes]

Ces assassins ne peuvent être recrutés, on leur attribue les derniers enlèvements d'enfants. Ils sont craints et n'ont fait parler d'eux que depuis quelques mois. Certaines personnes pensent qu'il s'agit de mages, mais personne n'en a réellement déjà vu.

- **Le Masque de Cuivre** : le masque porté par les assassins n'est pas anodin. Une recherche minutieuse dans le quartier des artisans (avec un jet difficile de Vie en Cité par exemple) devrait leur permettre d'apprendre qu'ils ont sûrement été fabriqués par un forgeron assez méconnu d'Onyr, un certain **Trafarel**, travaillant dans la "ceinture des tours de Szyl" sur la périphérie d'Onyr. Ce forgeron taciturne et assez asocial n'acceptera pas de trahir le secret de ses clients. Si on le malmène il n'hésitera pas à se défendre. Si par contre on lui fait part des exactions causées par les personnes portant ces masques, et en réussissant un jet de Social + comp sociale adaptée (diff 20) il acceptera de donner cette information : les masques lui ont été commandés par un jeune homme. Il en a acheté une vingtaine et les a payés rubis sur l'ongle. Il a remarqué que le jeune homme portait un tatouage à l'intérieur du poignet. Une sorte de dragon lové autour d'une pierre. Il est quasiment certain que le garçon est un mage.

[Note : En fait ce tatouage est celui des adeptes d'Adribard. Ils en ont tous un au creux du poignet]

- **Le poison de l'arme de l'assassin** : L'arme de l'assassin, un long poignard à la lame ondulée porte sur lui une substance susceptible d'être un poison. Un bon alchimiste pourra confirmer cette supposition. Le commerce des poisons étant interdit, il faudra plonger dans la frange de la population susceptible de vendre ce genre de produits. Si certains de vos personnages possèdent le privilège de la caste des commerçants "paria" ils devraient pouvoir s'en sortir. Le poison est violent et peut être acheté à de nombreux endroits. Il faudrait plusieurs heures à un marcheur invétéré pour faire le tour des revendeurs afin de savoir qui a pu en acheter, et surtout il faudra disposer d'une bonne quantité de dracs afin d'acheter les informations. En conclusion, de très nombreuses personnes ont acheté du poison de ce style dernièrement. Mais un jeune homme en aurait acheté une grosse quantité il y a quelques mois. Il aurait payé comptant.

[à vous de voir si vous souhaitez rajouter le tatouage]

- **Le poison de la fléchette** : Ce poison est très particulier, il s'agit d'une substance qui paralyse la victime et qui l'empêche de parler... C'est une substance particulièrement difficile à fabriquer. Un bon alchimiste pourra déterminer que certains composants nécessaires à sa fabrication sont très rares et proviennent sûrement du Royaume de Kali. Il lui faudra plusieurs heures pour déterminer s'il est possible de fabriquer un contre-poison. Il sera impossible de trouver un revendeur pour cette substance sur Onyr.
- **Le poison des fléchettes des protecteurs**: Cette fois-ci la substance est différente. Il s'agit bel et bien d'un poison foudroyant que l'on peut trouver dans les arrière-boutiques de quelques spécialistes de ce genre de décoctions. A vous de voir si vous souhaitez donner plus de pistes, ou au contraire rajouter une fausse piste avec un autre acheteur tout aussi peu scrupuleux. En fait en ce qui nous concerne, les assassins fabriquent eux-même leur poison. Il sera impossible de remonter jusqu'à eux.
- **L'Académie de Magie** : **Kolereck D'Ar** travaillait à l'Académie de Magie, dans les tours de l'invocation. Tout comme à leur arrivée à Onyr il sera possible d'entrer au sein de l'Académie pour avoir des informations :

Kolereck était enseignant invocateur au sein des tours de l'invocation. Il était sous la direction du Maître Mage Ambrosius Adribard.

- S'ils demandent innocemment à voir **Kolereck**, ils attireront forcément l'attention de son supérieur ou des adeptes d'Adribard, qui en informeront immédiatement leur maître. On leur annoncera tristement que le mage a été assassiné la veille, non sans les avoir fait attendre quelques minutes dans une antichambre. Puis on leur signifiera que le Maître Mage **Ambrosius Adribard** souhaiterait les voir avant qu'ils ne partent.



L'entretien sera des plus conventionnel et cérémonial. Ils seront menés par un jeune adepte mage jusqu'au bureau d'Adribard.

[Un jet difficile de perception, ou facile si les joueurs y pensent, permettra de voir un discret tatouage au creux du poignet du jeune garçon.]

Le bureau du Maître Mage est à son image : ancien, cossu et richement décoré. Parmi les divers objets

étranges, les tableaux et les tapisseries, on peut voir qu'un pan de mur est gravé de bas reliefs montrant un portail d'invocation scintillant ouvert par un mage. Dans le portail, on peut voir un paysage vallonné et boisé. Cette scène est de taille humaine, de ce fait, une observation détaillée permettra de voir que le mage semble porter un médaillon, mais que celui-ci n'est pas détaillé. Seul un emplacement vide se trouve à sa place.

[Il s'agit de l'emplacement du médaillon que Kolereck a volé, qui sert de clé magique pour une porte secrète.]

Adribard restera très courtois, et essaiera de leur tirer les vers du nez. Sont-ils des amis de Kolereck ? L'ont-il vu dernièrement ? Aurait-ils des informations susceptibles d'aider la milice à arrêter son assassin ? Etc. Il tentera aussi, au cours de la discussion, de savoir où les personnages logent mais ne se fera pas trop insistant non plus.

[Dès leur sortie, ils seront pris en filature par un jeune adepte mage qui aura pour mission de les filer jusqu'à leur auberge]

- S'ils demandent à rencontrer **Ambrosius Adribard** directement, ils seront conduits dans les tours de l'Invocation, et auront le même entretien que décrit précédemment.

[Note Ambiance : Faites les passer par des couloirs interminables, prendre des arches qui les conduisent dans des escaliers dignes de la tour de babel. Bref, faites leur perdre tous leurs repères. Faites leur ressentir que l'Académie est un haut lieu de magie et que les non-initiés sont rapidement repérés et dévisagés.]

A leur sortie de l'Académie, le premier d'entre eux sera bousculé par un homme de petite taille, assez rondouillard, qui semble être Mage d'après ses bracelets de castes (Rang 3). Celui-ci se confondra en excuses et serrera la main du PJ afin de lui dire au revoir. Le Pj s'apercevra rapidement qu'il a un morceau de parchemin au creux de sa main. Sur celui-ci est inscrit un court message.

"Retrouvons nous à l'auberge de la Conque d'Argent dans une heure"

- **Etrange rendez vous :**

La Conque d'argent est une taverne de haut standing du quartier des Temples. Il y aura beaucoup de monde et seules les personnes bien habillées pourront espérer y rentrer.

Le petit homme rondouillard n'est autre que l'ami de Kolereck d'Ar mis au courant de ses soupçons par

celui-ci, quelques temps avant de mourir. Il refusera de donner son nom, par peur de représailles. Il essaiera de savoir qui sont les PJs, et pourquoi ils enquêtent sur la mort de Kolereck.

Si les joueurs arrivent à obtenir sa confiance, il évoquera les soupçons de feu son ami avec les PJs et leur confiera les conclusions de celui-ci au sujet des disciples d'Adribard et d'Adribard lui-même. Il pourra même leur parler d'une "clé" que Kolereck aurait vu utilisée une nuit dans le bureau de son supérieur, et le fait qu'il pensait essayer de la voler (il ne sait pas par contre à quoi ressemble la clé).

[Option : Si vous voulez instaurer une véritable paranoïa auprès de vos joueurs, vous pouvez faire assassiner le mage avec une fléchette de sarbacane tirée d'on ne sait où.]

Une fois les informations données, le Mage les laissera et ne reprendra plus contact avec eux.

- **Mais que fait Marrek durant cette journée ?**

Et bien l'agent de la Confrérie Noire les suit depuis le début de la journée. Il se peut même qu'il supprime l'apprenti d'Ambrosius chargé de les suivre (vous pouvez aussi mettre cette scène en jeu si vous le souhaitez, afin que les joueurs se sentent vraiment épiés)

Via un tas d'autres agents, il a fait passer la rumeur que les PJs se cacheraient dans les tours inférieures, de ce fait toutes les patrouilles les recherchant se sont concentrées dans ce quartier et le quadrillent durant une grande partie de la journée.

- **Le rendez-vous de fin de journée au Drac D'Or :**

Marrek attend que les joueurs le rencontrent en fin d'après-midi dans cette auberge où il a ses quartiers. Si les joueurs n'y vont pas, c'est lui qui les contactera ouvertement, leur rappelant quelle était sensée être leur part du marché passé la veille dans les geôles.

A ce stade, les informations trouvées par les joueurs devraient affirmer les soupçons de la Confrérie Noire sur les agissements d'Ambrosius Adribard.

Marrek leur proposera de préparer une action d'envergure afin de les stopper. Il demandera aux joueurs de se joindre à lui afin de mettre un terme à cette menace. Mais pour être sûr de pouvoir prouver leur culpabilité il va falloir attendre que leur rituel commence et que la nuit soit tombée. Il leur demandera donc de se préparer et de le retrouver une fois la nuit tombée devant les ponts qui mènent

au Temple de la Magie.

Une fois cet entretien terminé, Marrek ira immédiatement parler de tout ceci aux Gardiens (n'oubliez pas que la CN lutte pour l'équilibre d'Onyr, donc autant mettre tous les atouts de son côté). Ensemble ils conviendront d'agir la nuit même pour démanteler ce groupe de Sorciers Obscurs.

ACTE III : La nuit sans Augure

Cette nuit sans augure est particulière pour les gens d'Onyr. Car non seulement les habitants ne sortent plus, mais de plus, c'est au cours de celle-ci qu'Onyr entame son déplacement saisonnier.

C'est donc avant ce déplacement mystique (puisque aucune personne encore vivante n'a pu témoigner de la manière dont la ville se déplace) que les PJs accompagnés de Marrek arriveront en vue du Temple de la Magie, serti au centre de la ville haute, comme une ville au sein de la ville, relié au quartier des temples par de fins ponts. La nuit est froide, la pluie est toujours au rendez-vous, plus cinglante que jamais. Les bourrasques de vent font claquer les oriflammes des tours environnantes. Le petit groupe se retrouve seul dans les rues.

Scène I : L'Académie

Entrer dans l'Académie ne sera pas difficile, le problème sera de retrouver le bureau d'Adribard rapidement. Encore une fois, se déplacer dans un tel endroit est affreusement déroutant. Après une progression plus ou moins longue (selon votre souhait) le groupe arrivera dans les tours de l'Invocation, où le silence sera total (la majorité des personnes vivant dans l'Académie étant dans leurs quartiers).

Comme toutes les autres pièces de l'édifice, le bureau d'Adribard sera vide et silencieux. Il ne reste maintenant à vos joueurs qu'à trouver le moyen qu'utilisent les sorciers obscurs pour se cacher (ce dont parlait Kolereck). Durant la fouille du bureau, Marrek restera en observation à la porte.

Le fonctionnement de la porte secrète est simple et magique. Le bas relief gravé sur le mur du bureau est enchanté et seul un médaillon clé peut faire apparaître la nouvelle arche de pierre qui mène à une bibliothèque secrète située dans un repli de la réalité. Entre l'Ether et le monde que nous connaissons.

Lorsque le médaillon sera mis à sa place, autour du cou

du mage du bas relief, un léger grésillement se fera entendre et le portail gravé sur le bas relief laissera entrevoir une petite zone irisée qui semble grossir. En fait un portail d'invocation est en train de s'ouvrir.

Une fois totalement ouvert, les joueurs n'auront plus qu'à s'y introduire. Marrek à leur suite, non sans avoir décroché le médaillon du mur pour le mettre en évidence sur le bureau d'Adribard avec un petit mot griffonné sur un parchemin indiquant la marche à suivre pour ouvrir le passage.

Scène II : De l'autre côté du portail

La transition sera rude ! Ils passeront d'un bureau richement décoré, lumineux à un escalier de pierre froide, sombre, légèrement humide. Derrière eux un autre bas relief gravé sur une grande paroi rocheuse naturelle semble-t-il. Devant eux, l'escalier s'enfonce dans les ténèbres sans autres couloirs, une faible lumière rougeâtre donnée par de rares torches de ci de là donnent une sensation de souricière particulièrement désagréable.

Au bout d'une bonne trentaine de mètres, l'escalier débouche sur un balcon en hauteur, entourant une vaste pièce, très haute, d'où résonne une lente litanie.

Les joueurs se trouvent dans une très ancienne bibliothèque, qui ne sert plus du tout désormais. Leur balcon, qui surplombe la pièce en contrebas d'une quinzaine de mètres, fait office de point d'observation parfait. Un large escalier en pierre permet de descendre et de rejoindre la pièce en dessous.

[Conseil Ambiance : Il serait souhaitable que cette scène soit particulièrement dérangement et désagréable pour vos joueurs. Insistez sur les chants, le côté glauque de la pièce, l'obscurité, les ombres démesurées et sur le chaos que l'inévitable combat va engendrer.]

Quinze mètres en contrebas, au centre de cette vaste pièce, se trouvent les Sorciers Obscurs, tous vêtus d'une ample toge noire, portant leurs masques de cuivre et psalmodiant un chant invocatoire inconnu. Ils forment un vaste cercle autour d'un autel de pierre où est allongée une frêle silhouette. Devant l'autel, un homme grand, portant lui aussi un masque, mais arborant une tenue bien plus travaillée, mêlant étoffe noire et fils d'or et d'argent, chante lui aussi en exhibant un grand coutelas à la lame ondulée. Tout semble fin prêt pour que le rituel commence !

[Point de détail : Avant que vos PJs ne foncent dans le tas (espérons-le), faites leur faire un *jet de Mental + Perception* à une difficulté de 20 , voir 15 s'ils y pensent. S'ils réussissent, ils pourront alors

remarquer que deux autres silhouettes sombres sont postées autour des mages et restent silencieuses. Elles se trouvent en hauteur, sur le balcon, entre les anciennes bibliothèques. Ce sont les deux Assassins qui se chargent de la sécurité du groupe et qui, il faut bien l'avouer, ne s'attendent pas à voir arriver du monde.]

Scène III : Le rituel de la Bête

Le rituel est assez long, il correspond à la lente ouverture d'un portail d'invocation qui donnera sur le lieu où se trouve un puissant fragment de la **Bête**, qui prendra immédiatement la forme de ce qu'Ambrosius Adribard souhaite le plus. En l'occurrence un artefact magique (**au choix**).

Les chants sont déjà en route au moment où les joueurs arrivent. Le point d'orgue du rituel est le sacrifice de l'enfant qui amorce réellement l'ouverture du portail.

[A vous de voir si vous préférez sacrifier ou non l'enfant, en tout cas il est souhaitable que le rituel ne se termine pas. Car sinon le fragment se liera immédiatement à Ambrosius. Cf. Les Voiles de Ninya page 20]

Dès que les joueurs interviendront, les assassins se mettront en mouvement, et essaieront de prime abord d'utiliser leurs sarbacanes, puis fonceront au corps à corps.

De son côté Adribard tentera de terminer le rituel en accélérant les chants et en essayant de sacrifier l'enfant.

Un combat est assez difficile à mener sur le balcon, seules deux personnes pourront se battre de front sans se gêner. De plus il fait très sombre. Les deux assassins se mettront côte à côte et utiliseront toutes les ressources dont ils disposent pour éliminer les joueurs (de la magie entre autres).

C'est alors que les joueurs sont en plein combat que les Gardiens interviendront, terminant d'achever les plans d'Ambrosius Adribard qui ordonnera à tous les sorciers obscurs de se battre, interrompant ainsi le rituel... il y aura dès ce moment là un déchaînement de magie. Arrangez vous pour que le combat soit apocalyptique, avec des gerbes de feu, des sorts de l'ombre terrifiants utilisés, etc. (augmentez le son de la musique, submergez-les de détails, faites leur croire que leur dernière heure est arrivée).

En pleine cohue, voyant qu'il ne pourra lutter, Ambrosius Adribard (qui sera protégé par ses adeptes le cas échéant) lancera le sortilège de "**déchirure éthérée**" afin de fausser compagnie à tout le monde. Non sans

jurer de se venger.

Les Gardiens étant des mages excessivement compétents, le combat face aux adeptes Sorciers Obscurs devrait être assez vite réglé. Mais profitez-en, s'il en est encore besoin, pour faire comprendre à vos joueurs qu'on ne s'attaque pas à des mages sans risques.

[Note MJ : A vous de décider si Adribard meurt ou pas au cours de cette scène]

Scène IV : Epilogue

Une fois le combat terminé, les rares survivants seront arrêtés par les Gardiens et questionnés. Le groupuscule des Sorciers Obscurs d'Onyr sera donc démantelé. Seul leur maître sera en fuite, bien que désavoué publiquement il n'en restera pas moins puissant. A vous de voir s'il deviendra un ennemi récurrent de vos joueurs ou pas. De plus, rien ne dit qu'il n'existe pas d'autres groupes comme celui-ci de par le monde ! Adribard entamera t'il une croisade personnelle contre vos joueurs ?

Dès le lendemain, les joueurs seront innocentés par les témoignages des adeptes d'Adribard et seront à nouveau libres. A moins que vous ne leur rajoutiez quelques ennuis supplémentaires selon la manière dont ils se sont comportés durant leur enquête.

L'expérience pourra être attribuée comme tel (mais ce n'est qu'un exemple) :

- Danger : 3
- Découverte : 3
- Magie : 3
- Implication : 3
- Initiative: A voir

Sorciers obscurs

Les sorciers obscurs sont tous des adeptes mages, disciples d'Adribard. Ils sont totalement fanatisés et lutteront pour leur cause jusqu'à la mort.

FOR	4	RES	3	Rang :	Adeptes Mages (II)
INT	7	VOL	6	Magie Instinctive :	6
PER	4	COO	5	Magie Invocatoire :	3
EMP	6	PRE	5	Sorcellerie :	2

Physique: 2
Mental: 6
Manuel: 5
Social: 4



Réserve de volonté : 6

Sphère de l'Ombre : 5

Sphère des Rêves : 5

Chance: 2
Maîtrise: 5

Sorts des Rêves : Blocage Mental (I), Déviation subtile (I), Somme du Bienheureux (I), sceau de maladresse (I), Anneau de sort (II)

Sorts de l'Ombre : Frisson de la nuit (I), Mémoire oublieuse (I), Mur d'ombre (I)

Armure: 0
Initiative: 2

Seuil de Blessures

Blessé (1-40) OOO

Mort (41+) O

Compétences: armes tranchantes 2, discrétion 5, lire et écrire 5, alchimie 3

Equipement : Epées courtes

Assassins

Le couple d'assassins est à la solde d'Ambrosius Adribard. Il s'agit de deux jeunes gens combattants qu'il a formé aux arcanes de la magie. Il les paye grassement même s'il les considère assez peu compétents parfois. Eux même obéissent aveuglément au Maître Mage, car ils le craignent. Ils espèrent pouvoir quitter Onyr et changer de vie une fois leur fortune faite.

FOR	6	RES	6	Rang :	Combattant Spadassins (II)
INT	5	VOL	4	Magie Instinctive :	5
PER	5	COO	7	Réserve de volonté :	7
EMP	3	PRE	4		

Physique: 6
Mental: 5
Manuel: 5
Social: 2



Sphère de l'Ombre : 5

Sphère du Feu : 4

Sphère des Rêves : 3

Chance: 2
Maîtrise: 4

Sorts de l'Ombre : Mémoire oublieuse, Danse du mouchoir.

Sorts du Feu : L'œil de pyrite, Bouclier carmin.

Sorts des Rêves : Blocage mental, Déviation subtile.

Privilèges de Castes : 3 (au choix)

Armure: 5 (cuir et masque de cuivre)

Initiative: 3

Seuil de Blessures

Légère (1-20) OOO

Grave (21-40) OO

Mort (41+) O

Compétences: armes tranchantes 8, armes à projectiles 4, discrétion 5, escalade 3, herboristerie 4, Acrobaties 4, Pièges 3, vie en cité 7, intimidation 4

Equipement : Grand coutelas, Epée longue, Sarbacane



Miliciens

Une escouade de milice est composée de 6 soldats et d'un Lieutenant (compétence armes tranchantes à 6)

FOR 6
INT 4
PER 6
EMP 3

RES 7
VOL 5
COO 5
PRE 4

Rang:

Soldats Protecteurs (I)

Physique: 6
Mental: 3
Manuel: 5
Social: 3



Chance: 1
Maîtrise: 3

Armure: 10 (côte légère)

Initiative: 3

Seuil de Blessures

Blessé (1-40) OOO

Mort (41+) O

Compétences: armes d'hast 5, armes tranchantes 5, bouclier 4, pister 3, esquive 4, lois 3

Equipement: Epée longue, Lance

Khorn Komodar

Le Capitaine Komodar est un homme intègre qui n'a pas tendance à agir sans réfléchir. Il portera un crédit certain aux témoignages des joueurs à moins que ceux-ci ne soient ouvertement Fatalistes.

Ancien Vétéran de la XV légion de Brone "Les Draks de Granite" il est peu influençable et dispose d'un code d'honneur très fort qui lui fera tout tenter pour disculper les joueurs si ceux-ci lui apportent les preuves de leur innocence.

FOR 6
INT 5
PER 4
EMP 4

RES 7
VOL 6
COO 5
PRE 6

Rang:

Capitaine Protecteur (III)

Physique: 6
Mental: 4
Manuel: 3
Social: 5



Chance: 3
Maîtrise: 5

Armure: 10 (côte légère)
Initiative: 2

Seuil de Blessures	
Egratignure (1-10)	OOO
Légère (11-20)	OO
Grave (21-30)	OO
Fatale (31-40)	O
Mort (41+)	O

Avantages: ambidextrie

Compétences: armes d'hast 6, armes tranchantes 7, bouclier 8, commandement 8, esquive 6, lois 7, vie en cité 6, intimidation 7, conn. de la magie 3

Marrek

Espion de la Confrérie Noire, Marrek est totalement dévoué à la cause Fataliste et ne verra aucun problème à faire prendre tous les risques aux joueurs, même s'il les aide en sous-main. Il ne les laissera tout de même pas mourir pour autant le cas échéant.

FOR	4	RES	4
INT	6	VOL	5
PER	5	COO	6
EMP	7	PRE	6

Rang :

Commerçant (Espion)

Physique: 2
Mental: 4
Manuel: 6
Social: 6



Chance: 4
Maîtrise: 2

Armure: 0
Initiative: 3



Seuil de Blessures	
Blessé (1-40)	OOO
Mort (41+)	O

Avantages: chance

Désavantages: faiblesse (curieux)

Compétences: Crochetage 5, Déguisement 6, Discrétion 8, Vie en cité 6, Baratin 6, Herboristerie 3, Arme tranchante 6, Esquive 7

Equipement : Multiples déguisements, selon votre convenance.

Ambrosius Adribard

Ambrosius est un Maître Mage renommé qui a sombré dans une folie de puissance sans bornes depuis quelques années. Soucieux de son propre pouvoir au détriment de celui des autres il a décidé de réutiliser un antique sortilège afin de se lier à un fragment de la Bête. Mais ses connaissances sur la "Bête" sont plus ou moins erronées, et il pense pouvoir la contrôler. Fin psychologue, il a réussi à conditionner plusieurs de ses élèves afin qu'ils deviennent ses disciples. Ces nouveaux sorciers obscurs sont certes moins dangereux, mais tout aussi déterminés que les premiers.

FOR 3
INT 8
PER 4
EMP 6

RES 3
VOL 7
COO 5
PRE 6

Physique: 2
Mental: 8
Manuel: 4
Social: 6

Chance: 3
Maîtrise: 6



Rang : Maître Mage (IV)
Magie instinctive : 7
Magie invocatoire : 9
Sorcellerie : 7
Réserve Volonté : 10

Sphère des Rêves : 9
Sphère de l'Ombre : 7
Sphère des Vents : 9
Sphère de la Pierre : 8
Sphère de la Nature : 7
Sphère du Métal : 5



Sortilèges : Ambrosius est Maître Mage, de ce fait il possède de nombreux sortilèges. A vous de voir ceux que vous souhaitez lui donner. Il utilisera le sort d'invocation des rêves "Déchirure Ethérée" pour fuir.

Armure: 2 (vêtement épais)
Initiative: 2

Seuil de Blessures

Egratignure (1-10)	OOO
Légère (11-20)	OO
Grave (21-30)	O
Fatale (31-40)	O
Mort (41+)	O

Avantages: Conviction

Désavantages: Obsession (retrouver les fragments de la Bête)

Privilèges de Caste : Laboratoire, Prévoyance, Sortilège Fétiche (Déchirure Ethérée), Apprenti, Engagement.

Compétences: armes tranchantes 3, discrétion 5, lire et écrire 8, alchimie 6, conn. de la magie 7, vie en cité 5, séduction 5, Esquive 6, Psychologie 8

Equipement: Au choix